

健康上のご注意

▲警告

- ●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた 場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合 は医師の診察を受けてください。
- ●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- ●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

▲ 注意

- ●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を朝るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- ●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。

この度は、アルトロンの NINTENDO64 専用ソフト「64花札-約束一」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に をいまっかいせつめいと。 取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。 なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので大切に保管してくだ

さい。



CONTENTS

◆操作方法4
◆NINTENDO 64 コントローラについて5
◆ゲームの始め芳6
◆ストーリーモード7
◆フリー対戦モード8
こいこい9
花舎わせ12
おいちょかぶ15
◆オプション/花札解説モード ······18
◆札の種類と点数19
◆「こいこい」の記載 ※
◆ 「花香わせ」の出来役 ·······22

※この取扱説明書の画面写真は開発中のもので、製品版とは異なる場合があります。

操作方法

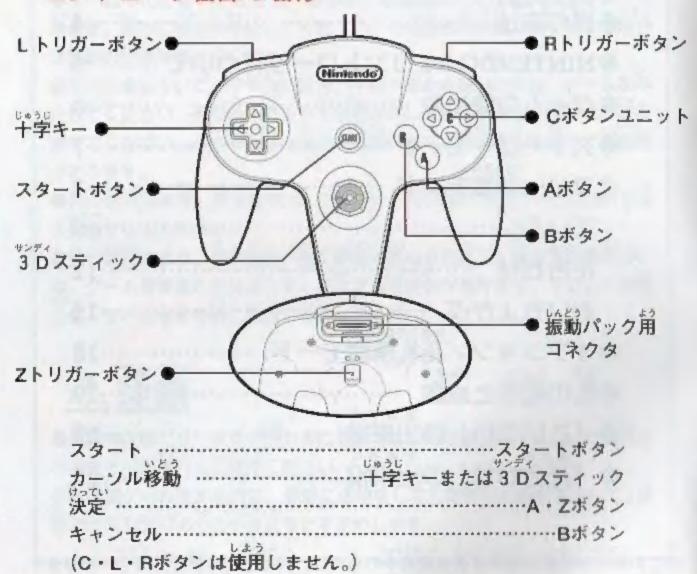
このゲームは「人プレイ用です。 カセットをNINTENDO64本体にセットし、電源をONにしてください。

(このとき、3Dスティックには触れないで下さい)。 アルトロンロゴの後、タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押せばモードセレクトに移ります。

■コントローラの操作■

コントローラーを接続してから電源を入れてください。

コントローラ各部の名称



NINTENDO64コントローラについて

NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

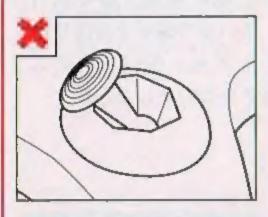
3Dスティック機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることに より、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、 じゅうらい じゅうじ ひょうげん 従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも かのう 可能になります。

*NINTENDO64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3D

スティックの部分に触らないでください。

*本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。





この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルボジションの位置 (左下の図)に修正する場合、次の操作 をしてください。

3 Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。 (再設定機能)

*3 Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

*3Dスティックの使用方法については、4ページをご覧ください。

ゲームの始め方

タイトル画面が出た後、スタートボタンを押すと、各ゲームモードが表示されます。

モードを選び、AまたはZボタンで決定してます。



●フリー対戦●

対戦したいキャラクターを選択し、「こいこい」「花合わせ」「おいちょかぶ」から競技を選んで対戦します。

●ルール製明●

花札についての基本的な解説を行います。

ストーリーモード

ストーリーモードを選ぶと、下の画面が表示されます。



「はじめから」または「つづきから」を選び、AまたはZボタンで 決定してください。

プレイヤーはゲームを初めてプレイするときには男の主人公を 選びます。

「つづきから」を選択すると、今 までにクリアしたステージの好 きなところから始めることがで きます。



登場人物との対戦後、勝った場合、「続ける」「記録する」または「終了」を選択します。

負けた場合、「続ける」または「終了」のいずれかを選べます。 負けると記録することができません。

フリー対戦

ストーリーモードで登場する一部のキャラクターたちと対戦することができます。

●ゲーム選択画面●



フリー対戦を選択すると、左の画 が表示されます。 「こいこい」「花合わせ」「おいち

「こいこい」「花合わせ」「おいち なかぶ」の中から好きな競技を選 び、AまたはZボタンで決定してく ださい。

●キャラクター選択画面●



キャラクターの中から、プレイヤーのキャラクターと、「こいこい」では1人、「花合わせ」「おいちょかぶ」では2人、対戦相手のキャラクターを選びます。

こいこい

プレイヤーキャラクターと対戦相手のキャラクター1人を選び、勝負を 行います。 しょうはい

出来役によって勝敗が決まります。

自分の取り札で出来役ができたら「こいこい」または「勝負」を選択することができます。「勝負」を選ぶと、現在までの出来役の文数を得る

こができます。 もっと大きい役を狙いたい時には「こいこい」を選択し、ゲームを続行 してください。ただし、さらに役ができなかったり、相手の役が先にで きてしまうと。出来役は無効になってしまいます

せっていが助ん

せってい へんこう この画面では以下のルール設定を変更する ことができます。



- ·無/5秒/10秒/20秒
- 対戦方式・・・半どん/12回戦/
- 月見花見・・
- ドボン・・・

※「半どん」・・・6回対戦を行い、勝ち負けを決めることです。 ※「ドボン」・・・手持ちの文数が無くなった時点でゲームを終了。 文数を奪ったプレイヤーが勝ちになることです。 ●親決め●

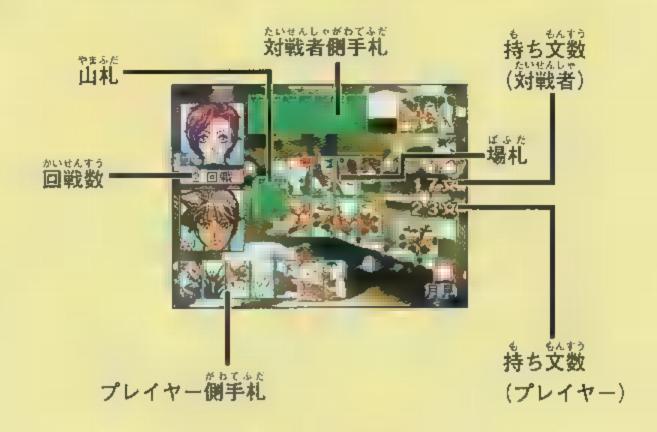
ゲームを始める前に親を決めます。





親権が「有」で出来で出来で出来で出来で出まるかった時は自動のでは自動のはます。 おります。 おりますが がら となり がら はんがら がら はんがら となり はんがら はんがら はんがら はんがら はんがら はんがった 場合 といった その回戦をやり直します。

場に2枚以上同月の札がある場合は、方向ボタンで選択できます。



※プレイヤーの選択している手札は大きく表示されます。 方向ボタンの左右で札を選び、A・Zボタンで決定してください。

プレイヤーの手札に表示れる合うでは、場合しているカーソルは、場合したができるができる。(ルールを画面では、大きな表示を「無」にすると、した人のカーソルは表示されません。)

はなぁ花合わせ

プレイヤーキャラクターと、2人の対戦者を選び勝負を行います。
はあためな
場札が無くなるまで勝負を行い、最後に点数が一番多いプレイヤーが
いまうりしゃ
勝利者となります。



この画面では以下のルール設定を変更 することができます。

制限時間··無/5秒/10秒/20秒

対戦方式・・半どん/12回戦

合札表示・・有/無

化札・・・・有/無

商島・・・・無/20点役/役流し



※「化札」……左の札を使うと、場に出ているどの札とも 合札にすることができます。また。最後に残る2枚の札も、 化札を使用したプレイヤーのものとなります。

※「爾島」……柳の礼4枚を爾島といいます。

「無」 : 柳のカス札を化札とし、雨島を無しにします。

「20点役」:柳のカス札を化札とせず、雨島を「20点役」とします。

「役流し」:柳のカス札を化札とせず、雨島を「役流し」として、取り

札の清算だけを行います。

※雨島を20点役・役流しにした場合、化札は「無」となります。

「こいこい」と同様、親決めを行いゲームを始めます。



裏になっている12枚の札の中から方向ボタンで1枚を選び、A・Zボタンで決定します。

たいせんがめん



各プレイヤーが取った礼の総合点数で 計算します。



勝敗はプレイヤーの取り札の点数とで点数とで点数の役代の受け渡しを行い、損失点差で点数の多いプレイヤーの勝ちとなります。上札は20点、たね札は10点。短札は5点、カス札は1点として計算します。

取り札の中に出来役がある場合、他の2人のプレイヤーからその点数を受け取り、 役代を計算します。



最後に、基準点である88点を引いた点数 が最終得失点となります。

(この基準点は。使用した48枚の礼の合 計点数である264点を、3人で割った数で す。)

なお、取り札の総合点数が20点以下の 場合フケ (無勝負) 扱いとしてその回戦 をやり直します。

おいちょかぶ

プレイヤーキャラクターと、2人の対戦者を選び勝負を行います。
2枚、または3枚の札の月の合計数で勝負を競います。
2枚、または最も9に近い数にして親との勝負を行い、合計数が2
ケタになった場合は1ケタ目の数字が点数になります。1~9月までは、それぞれの月の数を、10月は0として加算していきます。

親決めを行いゲームを始めます。



裏になっている12枚の靴の中から 方向ボタンで1枚を選び、A・Zボタ ンで決定します。

のののののののののののののは 別川一川 設定画面

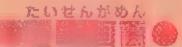


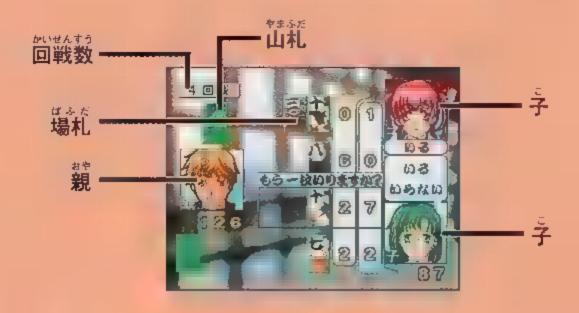
この画面では以下のルール設定を変更 することができます。

・対戦方式・・・・半どん/12回戦

・一回目勝負・・・有/無

※「一回目勝負」:もし親の二枚の手札の合計数が6の場合、三枚目を引くまえに、一つの場と勝負することもできます。







最初に親が1枚ずつ、4枚の場札を配ります。

で振り分けて決めます。方向ボタンで賭ける札、および点数を決め、 決定してください。



次に2枚自の場札を配ります。この時にもう1枚必要かどうかを聞いてきますので、合計数などを考え、「いる」「いらない」の選択をします。

字の意見が分かれた場合は、じゃんけんとなります。3枚の札の中から選んでください。

めかず日数	呼び名
1	ピン
2	ニゾウ
3	サンタ
4	ョッヤ
5	ゴケ
6	ロッポウ
7	シチケン
8	おいちょ
9	かぶ
0	ブ タ



<特殊役>

「四一・九一 (親のみの役)」……最初の手札が「四月」または 「九月」、2枚目が「一月」の場合、親の無条件勝ちとなります。

「アラシ(親・子共に有効)」……3枚の札がどれも同じ月数の場合、張った点の3倍計算で行われます。親も子もアラシの場合、合計目数で勝敗を決めます。アラシは親の「四一・九一」に勝ちます。

オプション

こいこい・花合わせ対局中、スタートボタンでオプションを呼び出す ことができます。



リーチ画面ではどの礼を揃えれば役が完成するのか、教えてくれます。

はなふだかいせつ 花札解説モード

ここでは、花札についての基本的な解説を行います。



ふだ しゅるい てんすう 札の種類と点数

1月 松(まつ)









1点札 1点札 5点札 20点札

4月 藤(ふじ)









1点札 1点札 5点札 10点札







1点札 1点札 5点札 10点札



2月 梅(うめ) 5月 菖蒲(あやめ)









1点札 1点札 5点札 10点札









1点札 1点札 5点札 20点札

3月 桜(さくら) 6月 牡丹(ぼたん)









1点札 1点札 5点札 10点札

7月 萩(はぎ) 10月 紅葉(もみじ)











1点札 1点札 5点札 10点札

7点札 1点札 5点札 10点札

8月 芒(すすき)

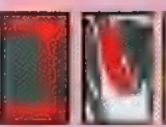








11月 柳(やなぎ)





1点札 1点札 10点札 20点札 1点札 5点札 10点札 20点札

9月 菊(きく)







12月 桐(きり)







1点札 1点札 5点札 10点札 1点札 1点札 1点札 20点札

20

こいこい出来役

五光











猪鹿蝶







四光









月見酒





花見酒





雨四光(「柳に小野道風」と20点札を3枚)











たね(たね札を5枚











三光(「柳に小野道風」以外の20点札を3枚) たん(

















青短







かす(かす札を10枚











赤短

















はなぁできゃく花合わせ出来役

五光











四光









を除く短札を7枚)







































のみ













松桐坊主







猪鹿蝶





































雨島









使用上のご注意



けいこく

- ●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず扱いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- ●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- ●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

▲ 注意

- ●NINTENDO64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生するため、接続しないでください。
- ●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨て る場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

- ●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように しゅうがんきゅうい 十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、 故障の原因となります。
- ●精密機器ですので、複端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- ●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の 原因となります。
- ●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。 対質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- ●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- ●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、 まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。



この64(ロクヨン)マークは、 任天堂および任天堂よりライセンス 許諾を受けている NINTENDO 64 関連製品に表示されています。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの 構造、放送方式などが異なりますのでご使用で きません。



ALTRON 株式会社アルトロン TEL 03-3440-0603

東京都島川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

© 1995 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

ゲーム内容についてのお電話でのお問い合わせには 一切お答えできませんので、ご了承ください。

> FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED. 本品は日本国内だけの販売および使用とし、 また商業目的の賃貸は禁止されています。

Nでおよび NINTENDO64 は任天堂の商標です。

Licensed by NINTENDO